

## Penggunaan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Matematika

Ismawati Haris<sup>1\*</sup>, Nurjannah<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAI Muhammadiyah Sinjai. Email: [ismawatiharis26@gmail.com](mailto:ismawatiharis26@gmail.com)

<sup>2</sup>Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAI Muhammadiyah Sinjai. Email: [Nurjannah310807@gmail.com](mailto:Nurjannah310807@gmail.com)

### INFO ARTIKEL

Diterima: 13 Juni 2022

Direvisi: 16 Juni 2022

Diterima: 8 Juli 2022

### ABSTRAK

Matematika memainkan peran penting dalam semua bidang ilmu pengetahuan. Namun, pentingnya matematika dalam pendidikan tidak sesuai dengan pandangan siswa bahwa matematika adalah mata pelajaran yang mengerikan karena sulit dipahami, tidak menarik, dan membosankan. Penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran, diharapkan mampu mengurangi atau menghilangkan anggapan negatif siswa terhadap matematika terutama kepada siswa SDN No. 196 Managasa, Desa Lamatti Riaja, Kecamatan Bulupoddo yang merupakan salah satu objek dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga matematika dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dilihat dari perbedaan yang cukup signifikan antara rerata hasil angket motivasi awal sebesar 2.15 dengan hasil angket motivasi akhir sebesar 3.28. Peningkatan hasil belajar ini disebabkan oleh proses belajar dilakukan sambil bermain sehingga siswa merasa bahwa proses pembelajaran tidak membosankan mampu meningkatkan kemampuan berhitung siswa

### Keywords:

Media Pembelajaran,  
Ular Tangga,  
Matematika

## 1. PENDAHULUAN

Matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting dalam berbagai bidang sains, oleh karena itu banyak ilmu matematika yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sangat penting untuk mengajarkan matematika kepada siswa Sekolah Dasar (SD) agar mereka dapat berpikir logis, sistematis dan kritis serta bekerja sama dalam suatu lingkungan. Kemampuan-kemampuan tersebut dapat dikembangkan apabila strategi pembelajaran yang diberikan tepat [1]. SDN No. 196 Mangasa yang terletak di Desa Lamatti Riaja, Kecamatan Bulupoddo sebagai sekolah negeri, pun memasukkan pelajaran matematika kedalam daftar mata pelajaran utama mereka disekolah, untuk melatih siswa mereka untuk berpikir logis, sistematis dan kritis. Masih banyaknya guru yang belum mampu memahami bakat dan minat setiap siswanya [2], membuat proses pembelajaran yang berlangsung kadang membuat siswa jenuh dan berakibat ketidakpahaman siswa, karena metode pembelajaran yang digunakan kurang sesuai. Keberadaan pelajaran matematika yang penting untuk dipelajari masih belum sejalan dengan pandangan siswa SD tersebut yang menganggap pelajaran tersebut menakutkan, membingungkan, tidak menarik dan membosankan [3]. Anggapan lain juga mengungkapkan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sangat sulit [4]. Anggapan yang melekat pada siswa tersebut berdampak negatif terhadap proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran matematika sangat diperlukan kreativitas seorang guru dalam menggunakan model pembelajaran, agar siswa tidak menemui hal-hal yang mengurangi fokus mereka dalam belajar [5]. Selain itu, media pembelajaran juga perlu digunakan sebagai alat bantu yang memberikan informasi,



pengetahuan dan pengalaman baru antara guru dan siswa serta mempermudah guru dalam menciptakan interaksi antara guru dan siswa sehingga pembelajaran tidak membosankan [6]. Proses pembelajaran yang baik akan mampu menciptakan kegiatan belajar yang efektif, bermakna dan menyenangkan [7]. Salah satu cara untuk menciptakan situasi belajar yang positif dan menyenangkan bagi siswa SD adalah dengan mengajak mereka bermain sambil belajar, sehingga mereka mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan [8]. Metode ini merupakan solusi yang efektif, menyenangkan dan interaktif untuk membangun dan memperkuat penguasaan dan pemahaman konsep, prinsip atau prosedur matematika di sekolah [9]. Belajar sambil bermain merupakan cara belajar yang efektif dan tidak membosankan dalam proses pembelajaran, karena bermain merupakan dunia anak-anak.

salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika adalah ular tangga [7]. Permainan ular tangga merupakan jenis media pembelajaran yang memenuhi karakteristik bermain siswa. Permainan tersebut merupakan media yang menarik bagi siswa SD karena penyajiannya tidak seperti media biasa yang hanya dapat dilihat dan didengar tetapi bisa juga dimainkan [3]. Dengan mengadopsi permainan ular tangga, proses pembelajaran matematika akan lebih cepat dan mudah dalam berhitung dengan benar. Selain itu, siswa akan merasa senang dan nyaman saat belajar, karena dilakukan dengan bermain [10]. Melalui ini diharapkan siswa mudah memahami materi dan dapat meningkatkan motivasi belajar [7]. Kelebihan permainan ular tangga adalah siswa tidak belajar sendiri tetapi harus berkelompok, menciptakan kondisi yang kondusif bagi siswa untuk belajar karena didukung oleh gambar-gambar dalam permainan ular tangga dan juga pembuatan bahan ajar seperti permainan ini tidak memerlukan biaya mahal [11]. Selain itu juga, menggunakan ular tangga sebagai media pembelajaran dapat melatih kesabaran, belajar bekerja sama, anak memiliki kemampuan berimajinasi, mengingat aturan, meningkatkan kemampuan kognitif dan melatih kemampuan motorik [12].

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN No. 196 Mangasa yang terletak di Desa Lamatti Riaja, Kecamatan Bulupoddo, khususnya kelas V, menemukan bahwa siswa kurang menunjukkan minat belajar terhadap pelajaran matematika serta kemampuan berhitung siswa yang rendah. Untuk membantu meningkatkan minat belajar dan kemampuan berhitung siswa, tim pengabdian masyarakat terdiri dari dosen dan mahasiswa melakukan kegiatan pendampingan belajar kepada siswa kelas V disekolah tersebut dengan menggunakan media pembelajaran yang diadopsi dari permainan ular tangga. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menumbuhkan minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika serta meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Selain itu juga, untuk menciptakan suasana belajar matematika yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga siswa termotivasi untuk belajar lebih giat lagi.

## **2. METODE PELAKSANAAN**

Pelaksanaan kegiatan pendampingan belajar menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga ini bermitra dengan SDN No. 196 Mangasa. Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dimulai sejak tanggal 2 Februari sampai 2 April 2022. Sedangkan kegiatan pendampingan langsung terhadap siswa kelas V yang berjumlah 16 siswa dilakukan sebanyak tiga kali, pada tanggal 26 Februari, 5 dan 12 Maret 2022, dengan fokus pelaksanaan yang dibagi menjadi 3 tahap, yaitu:

### **Tahap Perencanaan**

Tahap perencanaan dilakukan selama seminggu yaitu berupa observasi di lapangan, melakukan kesepakatan kerjasama kepada pihak sekolah, menyusun jadwal kerja, dan menyusun proposal, dan mempersiapkan angket motivasi belajar serta materi berupa permainan ular tangga matematika. Permainan ular tangga didesain dengan menggunakan kertas karton yang dibuat menyerupai ular tangga dimana setiap kotak berisi tentang soal-soal operasi hitung yang harus dijawab oleh siswa ketika sampai di kotak tersebut.

### Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan diawali dengan memberikan angket motivasi belajar kepada seluruh siswa, lalu belajar matematika menggunakan media permainan ular tangga matematika. Materi yang ditulis pada media pembelajaran tersebut berupa operasi hitung matematika seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dengan menggunakan ular tangga sebagai media pembelajarannya. Setelah materi diajarkan, diberikan kembali angket motivasi belajar untuk melihat ada tidaknya peningkatan motivasi belajar siswa.



Gambar 1 Penyampaian Materi Operasi Hitung Matematika



Gambar 2 Penggunaan Permainan Ular Tangga Matematika

### Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan membandingkan rata-rata hasil angket motivasi siswa sebelum dan sesudah pemberian materi

## 3. HASIL & PEMBAHASAN

Selama pelaksanaan kegiatan, terlebih dahulu pendidik merefleksikan kembali materi-materi terkait dengan operasi hitung matematika. Setelah siswa memahami materi yang disampaikan, pendidik mulai memperkenalkan permainan ular tangga matematika sebagai media pembelajaran. Kegiatan diawali dengan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari empat orang. Satu kelompok masing-masing diberikan satu permainan ular tangga. Adapun proses permainannya dilakukan sama persis dengan permainan ular tangga seperti biasanya. Masing-masing siswa memulai permainan dengan

melemparkan dadu kemudian menjalankan pion sesuai dengan dadu yang muncul. Setelah itu, siswa menjawab soal yang ada pada daerah dimana pionnya berhenti. Hal seperti ini terus berlanjut hingga terdapat salah satu siswa yang sampai di garis *finish*. Siswa yang sampai di garis *finish* lebih dahulu adalah pemenang dari pemenang ular tangga ini.

Dalam melakukan permainan ular tangga matematika tersebut siswa terlihat sangat aktif dan bersemangat dalam menjawab pertanyaan dan melakukan tantangan yang ada pada papan permainan ular tangga matematika. Penggunaan permainan ular tangga matematika ini menjadikan pembelajaran lebih asyik dan menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan dan terbebani dengan materi pelajaran yang selama ini dianggapnya sulit untuk dipahami.

Sejalan dengan hal diatas, Puji Kurniati, dkk. mengemukakan bahwa dengan adanya permainan dalam proses pembelajaran dapat membuat siswa nyaman dalam proses pembelajaran, dan tentunya dapat membuat siswa lebih aktif karena siswa senang belajar [11]. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa hasil belajar Matematika siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Rata-rata nilai siswa adalah 83,5 dan mencapai tingkat ketuntasan belajar klasikal sebesar 86,67% atau naik menjadi 26 dari 30 siswa setelah menggunakan media permainan ular tangga

Adapun hasil yang diperoleh dari kegiatan pendampingan belajar matematika menggunakan media permainan ular tangga ini yaitu peningkatan motivasi belajar yang ditunjukkan dengan perbedaan yang cukup signifikan antara hasil angket motivasi awal dengan hasil angket motivasi akhir. Rata-rata hasil angket motivasi awal sebesar 2,15 sedangkan rata-rata hasil angket motivasi setelah pembelajaran sebesar 3,28. Hal ini jelas menunjukkan peningkatan motivasi belajar sebelum dan sesudah pembelajaran dengan ular tangga

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dipaparkan di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan hasil rerata angket yang diisi siswa sebelum belajar sebesar 2.15 menjadi 3.28 setelah belajar menggunakan media tersebut. Hal ini disebabkan oleh proses belajar dilakukan sambil bermain sehingga siswa merasa bahwa proses pembelajaran tidak membosankan tapi tetap mampu meningkatkan kemampuan berhitung siswa

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu yaitu Kepala Sekolah, guru-guru dan siswa SDN No. 196 Mangasa.

#### REFERENCES

- [1] Seruni, F. Mulyatna, and A. Nurrahmah, "PKM INOVASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA SD / MI MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA," *J. Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, vol. 3, no. 1, pp. 75–80, 2019.
- [2] A. B. Kaswar and N. Nurjannah, "Pengembangan Modul Pembelajaran Interaktif (Mobelin) Untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran Algoritma Dan Pemrograman," *J. Penjaminan Mutu*, vol. 7, no. 2, pp. 143–153, 2021, doi: 10.25078/jpm.v7i2.2326.
- [3] P. Z. Ferryka, "Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar," *J. Magistra*, vol. 29, no. 100, 2017.
- [4] N. Nurjannah, "Eksplorasi Metakognisi Terhadap Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau Dari

- Gaya Belajar Siswa,” *AULADUNA J. Pendidik. Dasar Islam*, vol. 6, no. 1, p. 78, 2019, doi: 10.24252/auladuna.v6i1a9.2019.
- [5] I. F. P. Kasna, I. W. R. Sudhita, and N. W. Rati, “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN CRH ( COURSE REVIEW HORAY ) DENGAN BANTUAN PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS II SD Universitas Pendidikan Ganesha,” *e-Journal PGSD Univ. Pendidik. Ganesha*, vol. 3, no. 1, 2015.
- [6] G. Kurniadi, “PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF ‘ ULAR TANGGA MATEMATIKA ’ UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR,” *J. Pembelajaran Mat. dan Sains*, vol. 2, no. 1, pp. 31–36, 2021.
- [7] N. Afifah and S. Hartatik, “PENGARUH MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS II SD KEMALA BHAYANGKARI 1 SURABAYA,” *MUST J. Mhathematics Educ. Sciece Technol.*, vol. 4, no. 2, pp. 209–216, 2019.
- [8] R. G. W. Sancang, A. Delviana, and D. A. Wahyuni, “Inovasi pembelajaran matematika dengan media belajar ular tangga bagi anak-anak sekolah dasar di kampung gaga,” *J. Dedik.*, vol. 1, no. 2, 2021.
- [9] I. Suciati, “Metode permainan ‘ular tangga matematika’ pada materi bilangan pecahan,” *J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 1, pp. 33–44, 2021.
- [10] I. Setiawati, “Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Penjumlahan Pada Siswa Kelas I Adam MI Perwanida Blitar,” *J. Al Hikmah*, vol. 3, no. 1, pp. 69–99, 2021.
- [11] P. Kurniati, M. F. A. Untari, and J. Sulianto, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Materi Penjumlahan Puluhan Menggunakan Metode Permainan Media Ular Tangga,” *J. Educ. Action Res.*, vol. 4, no. 4, pp. 407–414, 2020.
- [12] A. Irawan and M. A. Wardani, “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga Matematika Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama,” *J. Inov. dan Teknol. Pembelajaran*, vol. 1, no. 4, pp. 342–348, 2016.